

Консультация для воспитателей «Игры на асфальте»

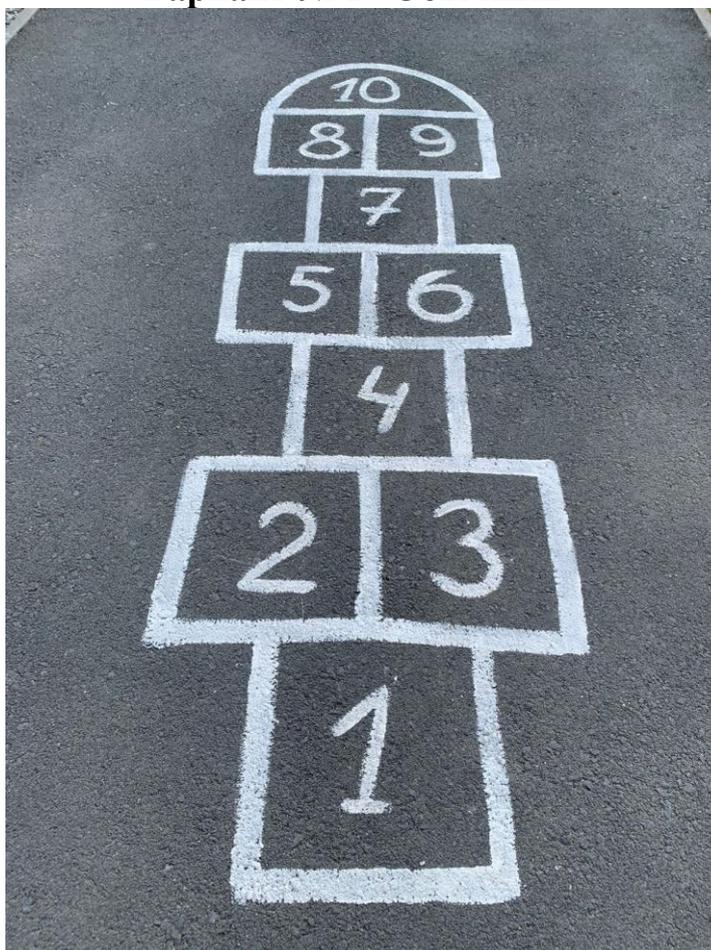
С наступления лето дошкольники стали проводить больше времени на свежем воздухе. Нередко бывает, что после обильных осадков, сама площадка еще сырая и не возможно, организовать не только самую прогулку, но и подвижную игру. А вот, асфальтированные дорожки подсыхают очень быстро. Как разнообразить прогулку и двигательную активность детей? В этом вам поможет замечательная игра «Классики».

Классики — традиционная игра, в которую дети всех народов играют на протяжении многих веков.

Подвижная игра «Классики» - применение простых, но в то же время разнообразных движений, не предъявляющих больших требований к технике, приводит к свободному владению телом, развитию мышечного чувства, увеличивает возможность более правильно распорядиться своими движениями в пространстве. Игра в «Классики» развивает умения действовать экономно, проявляя необходимый в конкретных условиях уровень быстроты, ловкости, силы, выносливости, повышает физическую работоспособность. Это еще и превосходный способ развития глазомера и чувства равновесия, тренировка хорошей координации движений и прекрасная нагрузка на ноги. А еще, как и любая другая игра с правилами, естественно и непринужденно учит ребенка управлять своим поведением в соответствии с правилами.

Примерные варианты «классиков»

Вариант № 1 «Обычный»



Ход и тонкости игры

Прыгать в «Классики» можно и одному, а если собралась компания, определяется очередность игроков. Сначала битку кидают в первый квадрат. Она не должна касаться его краев или выходить за его рамки, если кинули мимо нужного участка, передают ход следующему.

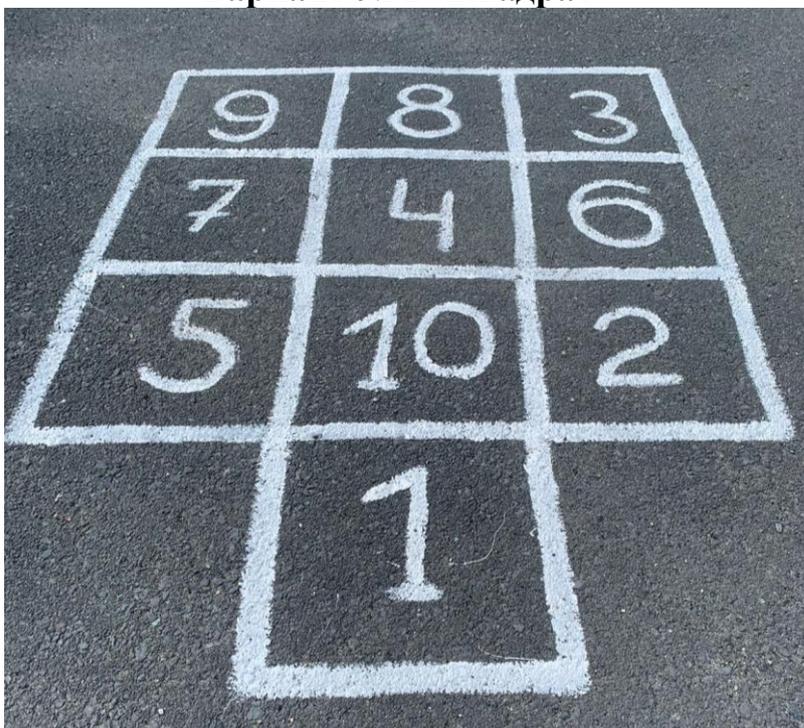
Участник начинает передвигаться по клеткам на одной ноге, на обе можно приземлиться лишь на спаренных клетках. Встать на 2 ноги можно, допрыгав до 10, затем нужно развернуться и следовать обратно к старту.

На обратном пути ребенок поднимает камешек и продолжает движение до конца классов. Пропустить ход придется и в том случае, если наступишь на границу клетки, выйдешь за ее пределы или встанешь на неправильную.

Тогда считается, что он закончил этот класс и перешел в следующий. Битку передают другому участнику. Если игрок без ошибок прошел «первый класс», он бросает битку во второй и игра продолжается пока игрок не ошибется.

Выигрывает тот, кто первый «осилит» 10 (десятку).

Вариант № 2 «Квадрат»



Ход игры

Всего «классов» должно быть 10: первый находится за пределами квадрата, а остальные пронумерованы в рандомном порядке.

Вариант 1: «Битку» всё так же нужно бросать поочередно от 1 до 10 квадрата. При этом игрок не должен подбирать удобную позицию – прыгать при необходимости нужно боком или спиной (например, если следующий номер находится не прямо перед игроком). Игроки устанавливают очередность.

Вариант 2: Прыгать на двух, на правой и левой ноге соблюдая очередность цифр, при этом засекают время, кто быстрее справится с заданием.

Вариант 3: Один из игроков говорит цифру, игрок прыгает на нее.

Вариант №3 «Колесо»



Ход игры

Вариант 1: Круги. Прыгнуть на двух ногах в первый класс, из него — во второй и т. д., выпрыгивая из последнего. Затем то же самое проделать, сначала на правой ноге, слегка согнув левую, и на левой ноге, подогнув правую.

Вариант 2: Лошадки. Прыжок – галоп. Прыгнуть в первый класс правая на 1, левая на 0. Затем прыжок правая на 2 левая на 1 и т.д. Ни разу не ошибившийся игрок затем продвигается таким же галопом влево.

Вариант 3: Вертушки. Один из игроков называет двухзначное число, игрок должен прыгнуть и встать так чтобы одна нога была на одной цифре, другая на другой. Например: «32» правая на «3», левая на «2». «67» правая на «6» левая на «7».